EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA
REVISTA VIDAPLAYSTATION
Nº #07
PRÉVIA
SOUL SACRIFICE
FUSE
FIFA 2013
ASSASSIN´S CREED III
ANÁLISE
GRAVITY RUSH
METAL GEAR SOLID HD: COLLECTION
CAVALEIROS DO ZODÍACO
DARKSIDERS II
THE WALKING DEAD: LONG ROAD AHEAD
PS3 RECEBE NOVO MODELO
ARTIGO: RECICLAGEM X RETROCOMPATIBILIDADE
ARTIGO: AJUDA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
ARTIGO: A MALDIÇÃO DOS TROFÉUS ONLINE

EDITORIAL

E mais uma nova edição da Revista digital VidaPlaystation é lançada. Gostaria desde já de agradecer aos membros de nosso fórum que contribuíram de forma significativa para a produção desta edição, enviando conteúdos de primeira que poderão ser apreciados por todos os nossos leitores nesta edição.

O mês de setembro finalmente chegou ao fim e muitos já estão desfrutando do eterno duelo FIFA X PES, quem levará a melhor neste ano? Bem você só saberá disso na próxima edição, nesta por enquanto apenas falamos brevemente sobre FIFA13 já que a edição passada trouxe mais informações sobre PES13.

Ainda precisamos aprimorar centenas de coisas e a sua ajuda é mais do que necessária para isso, somente por meio de comentários em nosso fórum, site ou por email seremos capazes de melhorar esta revista, e levar um conteúdo de qualidade totalmente gratuito para você.

O VidaPlaystation é muito mais do que um simples site de notícias, é um fórum onde lutamos para manter a interação entre seus membros em um nível quase familiar, portanto, gostaria de convidá-lo a se juntar à nossa família.

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation

COLABORADORES

Petrocelli T. Santos

Diego de Almeida Castro

Sérgio Henrique B. Viveiros - Moderador Geral VidaPlaystation

André Luíz Galatti

EDIÇÃO FECHADA EM 24 DE SETEMBRO DE 2012

ÍNDICE

ARTIGO

A maldição dos troféus online

Por: Ígara Ferreira

O início da vida gamer da maioria dos jogadores começou através do modo offline, numa época que aproveitávamos a história do jogo no single player e vez ou outra nos uníamos seja com familiares ou amigos para jogar no modo versus.

Porém o tempo passou e as campanhas multiplayer surgiram, onde ganhamos a possibilidade de confrontar jogadores de qualquer sexo, idade e país. Não existem mais limites, o que é bom no geral, pois podemos nos aventurar pelo mundo através de muitas histórias e personagens diferentes.

Porém gosto é gosto, tem pessoas que preferem jogar sozinhas, outras não possuem uma internet de boa qualidade e ainda há aquelas que são jogadores extraordinários contra a inteligência artificial, mas viram grandes noobs quando jogam com outras pessoas. Sem contar os fatores externos, o outro jogador pode ser muito ruim, pode trapacear, pode desistir da partida, pode acidentalmente desligar a conexão ou pode ser um grande dejeto e se voltar contra o seu próprio time.

São muitas possibilidades que deveriam tornar o modo multiplayer uma opção e não uma obrigação.

E esse modo era uma opção até surgirem os malditos troféus online! Algo totalmente injusto, pois se você é um caçador de troféus deveria contar com suas próprias habilidades e trabalhar sozinho para conquistá-los, sem ajuda ou qualquer interferência de um meio externo, afinal a caça é sua! Muitos dizem que isso é uma forma de prolongar a vida útil do jogo, pois os produtores te forçam a jogar o modo online, mas no final das contas essa vida útil acaba e o que sobra é um servidor fechado após alguns anos o que te impossibilitara de platinar aquele jogo para sempre.

Sou a favor do modo multiplayer, é muito divertido vencer um japonês, golear um italiano, fazer dupla com um amigo seu que está morando no outro lado do país.

Porém deveria ser uma opção, pois o vídeo game é um aparelho que serve para muitos como um passatempo para se desligar do mundo, e ao nos obrigarem a jogá-lo não estão só nos forçando a arrancar nossa privacidade como também acabar com a nossa diversão, pois caçar troféus é algo que deveria ser divertido, mas acaba se tornando maçante, pois não dependerá só de você e sua habilidade, mas de uma outra pessoa com um caráter e ações não previsíveis e programados como a inteligência artificial.

ARTIGO

Ajuda da Inteligência Artificial Existe?

Por: Ígara Ferreira

Todo jogador já deve ter se deparado com aquelas famosas desculpas do perdedor “o computador sempre trapaceia pro dono do videogame”, “você fez macumba no meu controle” ou “o vídeo game sempre ajuda o player 1”. Mas a dúvida é, será mesmo que a inteligência artificial ajuda algum dos jogadores? Ou são desculpas tão usadas e de tantos boatos acabaram por virar um mito entre os gamers?

Não tem como analisar isso ao certo, pois não importa o título, a produtora ou o aparelho usado, muitas vezes existem falhas absurdas nas regras

recido. Como o jogo que mais jogo contra alguém é o Pro Evolution Soccer, relatei alguns fenômenos extraordinários que aconteceram apenas comigo e fazem meu namorado ficar enfurecido.

São fenômenos que desafiam a física, como o meu goleiro pular cerca de um metro e meio e agarrar uma bola que deveria ter entrado no gol de cobertura, uma bola ser chutada reta pelo adversário e a mesma fazer uma curva absurda ao chegar próxima a minha trave ou mais de três chutes a gol durante um mesmo jogo baterem na trave pelo lado de dentro e rebaterem pra fora.

E não é apenas a defesa que reage dessa forma, os banjogadores adversários perdem os sentidos perto dos meus! Já aconteceram coisas fantásticas como eu lançar uma bola e ao localizar o meu jogador, ela simplesmente cair em queda livre sobre sua cabeça e resultar no gol.

O que é extremamente engraçado, pois é como se o universo dos vídeo games conspirassem a meu favor, fazer e ganhar a falta, chutar pra fora e a lateral ser minha ou um tiro de meta virar escanteio. É como se as regras desaparecessem, não importa o controle usado, o time, a pessoa ou o PS3, simplesmente acontece em toda e qualquer partida! Mas será que é só comigo ou outra pessoa também possui um grande favoritismo em certo jogo? Mandem-nos e-mails e contem fatos impossíveis, mas que aconteceram com você ou seus amigos!

Reciclagem x Retrocompatibilidade -

Por: Petrocelli T Santos

Certos games marcam nossas vidas com uma experiência única e marcam nossas memórias por determinados fatores, nas gerações antigas o modo de se jogar era bem diferente de hoje em dia e muitos dos jogos de antigamente tinham certo nível de dificuldade bem acima do elevado, isso nos deixa aquela sensação de que sempre é bom jogá-los novamente e é dessa tênue linha que vamos falar.

Aproveitando dessa vontade, hoje em dia estamos tendo uma certa quantidade exagerada de re lançamentos e reciclagens de games somente com o interesse de tirar mais um pouco do nosso dinheiro, temos alguns casos de games na psn ou Xbox live que mostram isso , mas meu foco nesse artigo são as Collections HD, que em muitos casos o HD somente fica no nome.

Hoje no mercado virou moda relançar games de nomes expressivos em coletanias, algumas delas de qualidade bem acima de seus lançamentos originais, vide o caso de God of War collection e The Ico & Shadow of the Colossus Collection, onde além dos games receberem um tratamento HD adequado , foi implantado o suporte a troféus, adaptação da jogabilidade aos controles atuais, enfim tiveram

Tudo o que as grandes empresas fazem pelo seu dinheiro

todo um cuidado para trazer a melhor experiência possível sem tirar características dos jogos originais, porém nem sempre temos essa sorte e temos alguns casos desastrosos como Splinter Cell HD Trilogy, Prince of Persia HD Trilogy e Silent Hill HD Collection.

Muita das vezes fica mais barato para uma determinada produtora relançar um jogo pronto do que criar uma nova franquia, isso gera essas enxurradas de remasterizações, note que em momento algum eu digo que isso é ruim, mas em excesso pode se tornar um escape para as produtoras faturarem e deixar cada vez mais de lado o lançamento de novas franquias.

Uma das maiores promessas do Playstation 3 era a retrocompatibilidade com os jogos de PS1 e Ps2, mas isso foi sendo deixado cada vez mais de lado , até que esse recurso foi retirado de vez dos novos modelos, para muitos isso não importou , mas para outros sim. Mas logo após começaram a jogos de psone e PS2 sendo vendidos na PSN, então você que tem o jogo original em casa, se quiser joga-lo novamente no seu Ps3 deve comprá-lo.

Opa! Espere um minuto, então eu não posso jogar meus games originais que tenho fisicamente, mas se comprar uma versão digital eu consigo, eis que isso foi à solução encontrada por muitos para saciar a ira dos que perderam essa função, e para que as softhouses lucrem um pouco mais, e nós compramos novamente um game que já possuímos pelo simples prazer de jogar.

Algumas empresas tem o dom de faturar mais e mais com o mesmo jogo, a Sony, por exemplo, esta lançou uma nova linha de jogos às Collection Sagas, onde ela vende novamente games que já foram vendidos, vide o caso de GOW Saga, que já foi vendido separadamente no PSP, PS2, PS3 em mídia e digital e agora foi relançado.

Isso tudo nos da maior oportunidade de desfrutar de jogos de qualidade, mas até que ponto isso pode ser bom para o consumidor? Como diz aquele velho ditado "Até remédio na dose errada pode matar ", pense nisso e até a próxima.

PRÉVIAS E ANÁLISES | | PSN

PRÉVIAS

SOUL SACRIFICE

FUSE

FIFA 2013

ASSASSIN´S CREED III

ANÁLISES

GRAVITY RUSH

CAVALEIROS DO ZODÍACO

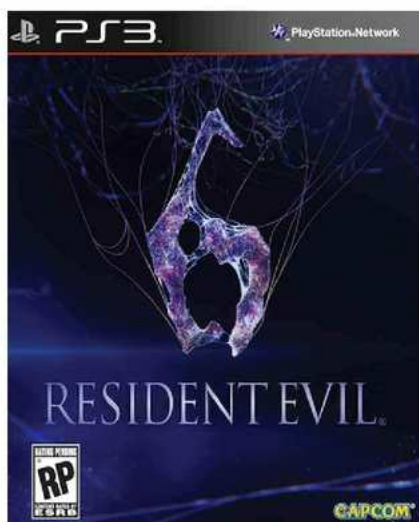
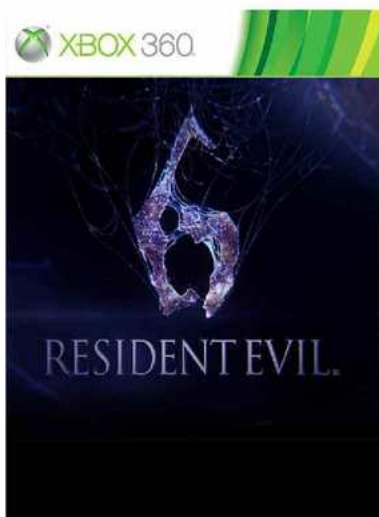
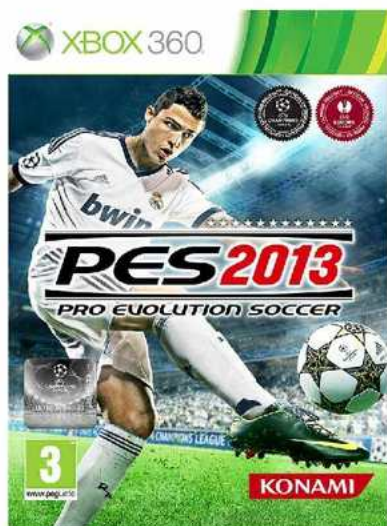
DARKSIDERS II

THE WALKIND DEAD: LONG ROAD AHEAD

METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION

www.supermaxgames.com.br

PRÉ-VENDAS ABERTAS

Para todos os lançamentos
Reserve já o seu game

PRONTA ENTREGA

SOUL SACRIFICE

Por: Ígara Ferreira

Enquanto apenas jogos famosos ou medianos são lançados para o Playstation Vita, finalmente surge um novo título que deve ser observado com atenção, pois aparenta ser um jogo que poderá ser um dos clássicos do portátil. Através de um livro intitulado Rebrom, o jogador poderá se aventurar pelas páginas. Quando selecionadas você poderá participar da história e se tornar um grande feiticeiro, tão grande quanto os sacrifícios que você estará disposto a fazer.

Os sacrifícios irão variar, poderá ser o cenário, onde você sacrificará rochas e obterá uma parede de proteção. Poderá sacrificar o inimigo ou até mesmo partes de você mesmo, como arrancar um braço e surgir um monstro mitológico. Mas claro, tudo terá seu limite. O jogador terá que saber balancear durante sua campanha para não perder sua humanidade e acabar se tornando um demônio, muitos inimigos que irá enfrentar, já foram pessoas que abusaram desse poder.

O jogo será focado no modo multiplayer para até quatro jogadores, porém também haverá a opção do single player, onde o jogador terá em sua companhia a inteligência artificial guiando dois dos personagens ao seu lado. Ao que tudo indica, você poderá dar objetivos aos personagens secundários, mas cada um terá sua própria “personalidade”.

Pelos vídeos divulgados até agora, podemos ver cenários bem trabalhados, personagens variados e inimigos

diversos, tudo mostrando uma grande criatividade por parte da produtora Marvelous. Os gráficos aparentam ser muito satisfatórios e se espera que a trilha sonora não fique atrás. Soul Sacrifice é um jogo exclusivo para o Playstation Vita, com lançamento datado para 2013 e produzido por ninguém menos que o criador de Mega Man, Keiji Inafune.

FUSE

Por: Ígara Ferreira

E se os jogos de tiro pudessem ser reinventados? Não é todo dia que encontramos um jogo que decide apostar em algo novo e que impressiona, deixando aquele clima de preciso jogar imediatamente isso! Lógico que Fuse não se trata de algo totalmente novo, mas de uma reedição de um antigo título chamado Overstrike.

Até então os vídeos apresentados nos mostram vários pontos positivos, gráficos bem coloridos, personagens bem trabalhados e se a trilha sonora tiver alguma ligação com o responsável pelo trailer, o jogo estará em ótimas mãos. Fuse se trata de um jogo de tiro em terceira pessoa, repleto de ação, que poderá ser jogado em até quatro pessoas.

Os personagens são Isabelle Sinclair, uma jovem cientista rebelde que pode tanto curar seus aliados como cristalizar seus inimigos com tiros, Dalton Brooks, um sarcástico mercenário que possui um resistente escudo de energia, a ladra Deveraux Naya com sua habilidade de camuflagem e Jacob Kimble, um detetive que pode carbonizar inimigos distantes com sua besta.

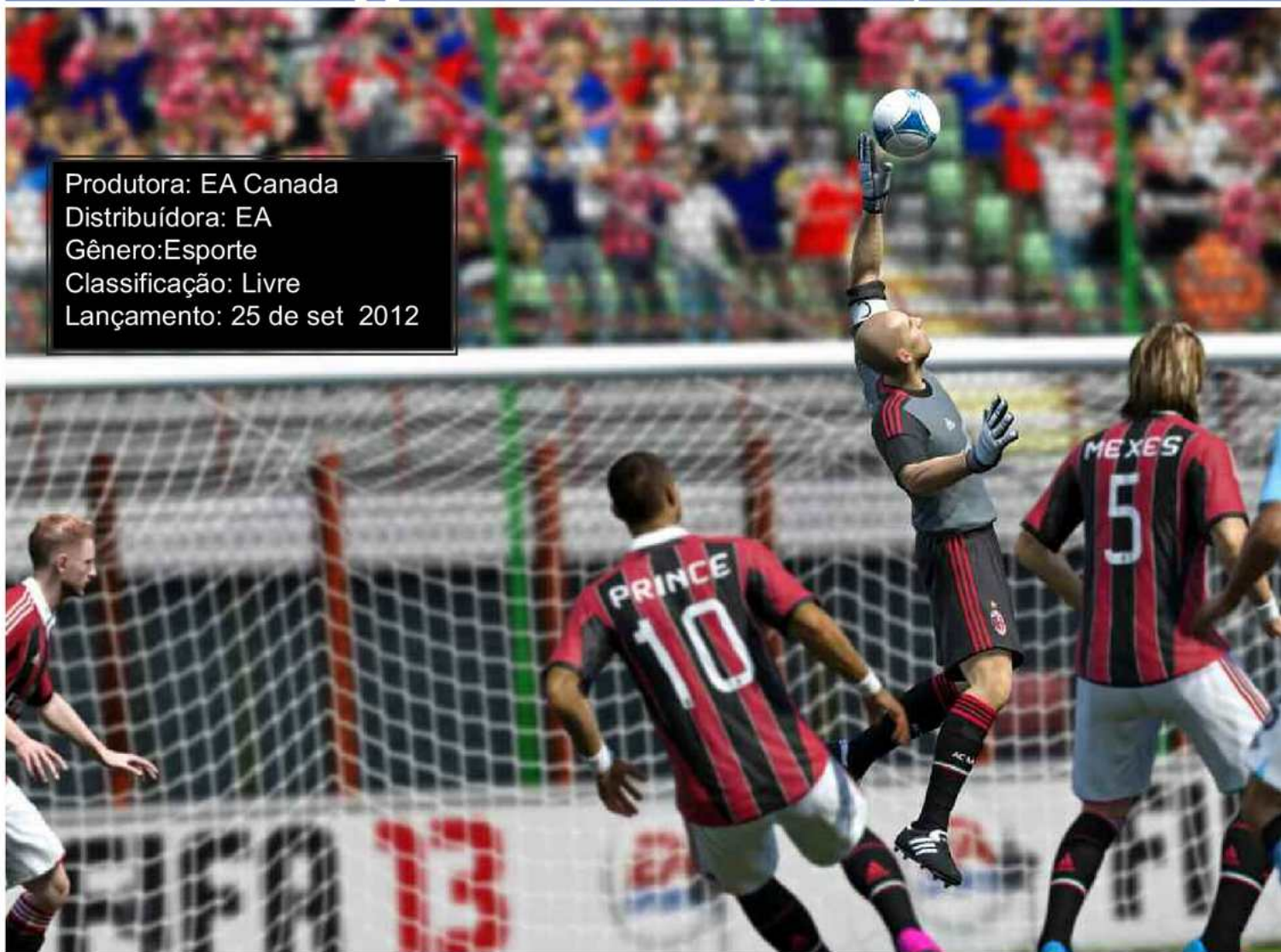
Até então pudemos observar uma ação frenética durante imagens e vídeos que realmente surpreendem, porém a produtora ainda vai contar com fases apresentando cenários da nossa vida real utilizando de ferramentas como o Google Maps, onde não se trata mais de imitar um lugar, mas de apresentá-lo como ele realmente é.

Fuse é uma substância alienígena que se misturada com algum elemento terrestre vira letal, então obviamente muitas pessoas estão de olho, enquanto o governo tinha posse dela a fim de criar armas poderosas nada foi feito, mas quando um grupo paramilitar toma posse dessa substância, os quatro agentes mercenários entram em ação e vão em busca dessa arma perigosa.

O jogo está sendo produzido pela Insomniac Games, mesma produtora das séries Resistance e Ratchet and Clank. Será distribuído pela Electronic Arts, com previsão de lançamento para março de 2013.

PRÉVIA

FIFA 2013

Por: Sérgio Henrique B. Viveiros

A série de futebol da EA demorou muito pra superar a série da Konami entretanto assim que conseguiu o pessoal da EA sports luta com unhas e dentes pra se manter na liderança dos preferidos dos jogadores. E este ano a disputa esta séria pois FIFA e PES vem com tudo este ano.

Gráficamente falando FIFA 13 não teve uma mudança muito grande em relação ao seu anterior somente uma leve melhora, o que não deixa de ser ruim já que o gráfico do FIFA 12 não era ruim. E as famosas torcidas de papelão estão um pouco melhores, ainda não é algo perfeito mas já é uma evolução.

Durante a demo antes de entrarmos em um amistoso temos um pequeno mini-game para completar, pode ser tocar a bola pra um tipo de manequim, acertar quatro alvos em um gol ou mesmo fazer um gol com caixas enormes servindo de barreiras , nada disso é obrigatório fazer basta apertar um botão e damos skip nesses mini-games.

Uma qualidade sempre bem vinda são as partidas dinâmicas dificilmente haverá uma falta somente quando o lance é bem maldoso, isso é bom pois a partida flui muito mais, evitando muitas paradas pra faltas e coisas do tipo.

Na parte sonora temos músicas bem legais nenhuma muito famosa mas isto não quer dizer que trilha sonora seja ruim, infelizmente os narradores não passam a menor emoção o jogador pode driblar o time adversário inteiro chutar no meio de campo fazendo um golaço que o narrador não vai expressar a menor emoção (A demo testada foi com a narração em inglês).Um ponto que pode ser considerado falho é o menu pois eles não são intuitivos jogadores de FIFA a longa data podem até já ter acostumado mas quem não esta muito

habituado aos menus da série ira sofrer muito no começo, tornando uma tarefa simples como localizar um certo modo de jogo algo bem chato.

Uma qualidade da Demo foi a opção de tirar uma foto ou um vídeo de um gol e depois podemos pega-lo no site da EA algo bem legal pra uma demo.

Na jogabilidade não se mudou muita coisa, a física foi ligeiramente aperfeiçoada e dependendo da jogada dominar a bola ficou algo um pouco mais complicado. Muitos jogadores se queixaram do sistema de colisão da série que gerava bugs irritantes, nessa versão ainda esta normal numa divida um jogador entrar dentro do outro, mas este sistema teve uma melhora pois agora ao trombar com um jogador ele sente o impacto e logo volta o corpo pra trás impedindo que eles fiquem grudados.

Desenvolvido por: Ubisoft Montreal
Classificação: M (ESRB), 18 (PEGI)
Data de Lançamento: 30/10/2012

Por: André Luís Galatti

Assassin's Creed III se passa na época da Independência dos Estados Unidos da América. Nele, o jogador toma o controle de Connor, um assassino meio índio, meio inglês, que lutará para que a independência ocorra.

Dentre as grandes novidades e inovações presentes no mais novo jogo da série, podemos destacar a nova engine, a AnvilNext, que trará muitas melhorias para o jogo, além dos gráficos. Com a nova engine, podemos esperar uma maior interação com o ambiente e com os objetos presentes nele. Agora podemos escalar árvores e objetos em movimento, por exemplo.

A área onde se passa o jogo será dividida em duas: a parte das fronteiras e a parte das cidades.

A parte das cidades, onde se passará o ponto principal da história e a maioria das quests, conta com a presença da cidade de Boston e da cidade de NY, e cada cidade terá seu próprio "comportamento": a população terá comportamentos diferentes de cidade pra cidade, e não será mais tudo homogêneo como visto nos jogos anteriores da série. Podemos esperar também uma maior interação com os NPCs, tornando a história ainda mais envolvente.

A parte das fronteiras contará com 2 quilometros quadrados (área 1,5 vezes maior que Roma, de Assassin's Creed: Brotherhood), e nessa área ainda poderemos caçar animais.

Modificações também foram feitas no sistema de combate: agora, além das armas tradicionais dos assassinos, Connor também utilizará pistolas, mosquetes, machadinhas e até um tipo de gancho, com o qual será possível prender inimigos à arvores, além de ampliar a variedade de combos. Houve também uma melhora gigantesca em relação ao combate corpo a corpo desarmado, agora ele está mais real.

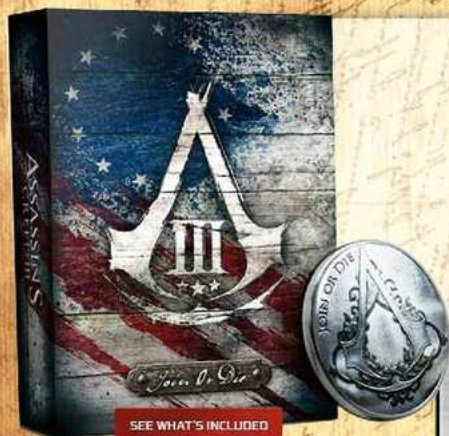
Outra grande mudança que a nova engine nos proporciona é a inclusão de estações e climas no jogo, e os efeitos que isso gerará no gameplay. Na chuva, a arma não funcionará, na neve, a locomoção e visibilidade ficarão dificultadas, por exemplo.

Também há uma recompensa baseada no tipo de morte, principalmente na caça. Se um animal for morto com uma faca ao invés de uma arma de fogo, a carne terá uma maior qualidade, etc.

Online

A maior inovação no online será a inclusão de um "modo história". Ao completarmos objetivos, abriremos arquivos e vídeos que contam a história de Abstergo. Mas o que é a tal "história de Abstergo"? Com o tempo, Animus virou um produto comercial, que vende o sonho de reviver o passado em HD. Os vídeos e arquivos desbloqueados revelarão os produtos que chegarão ao mercado futuramente, e todo mês haverá missões novas para fazermos.

Além do modo história, Assassin's Creed III ainda conta com os modos antigos, e tudo isso aliado à tudo que a nova Engine pode nos oferecer, inclusive com mudanças climáticas durante o gameplay online.

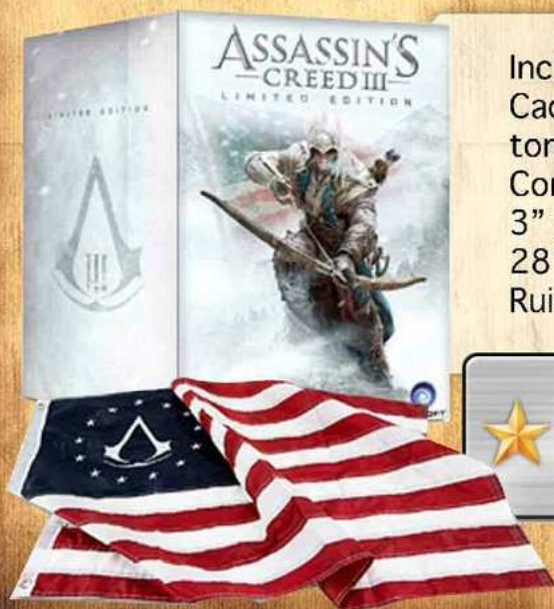
Join or Die Edition

Inclui: Jogo, Medalhão, Pacote Especial, Caderno de George Washington, Missão "Ghost of War" (Single Player) e Pacote Multiplayer "The Sharp-shooter".

R$ 220,00*

Freedom Edition

Inclui: Jogo, Pacote Especial (Steelbook Case), Caderno de George Washington, Boneco de 24cm de Connor, Litografia Exclusiva, Missões "Ghost of War" e "Lost Mayan Ruins" (Single Player) e Pacote Multiplayer "The Sharpshooter".

R$ 235,00*

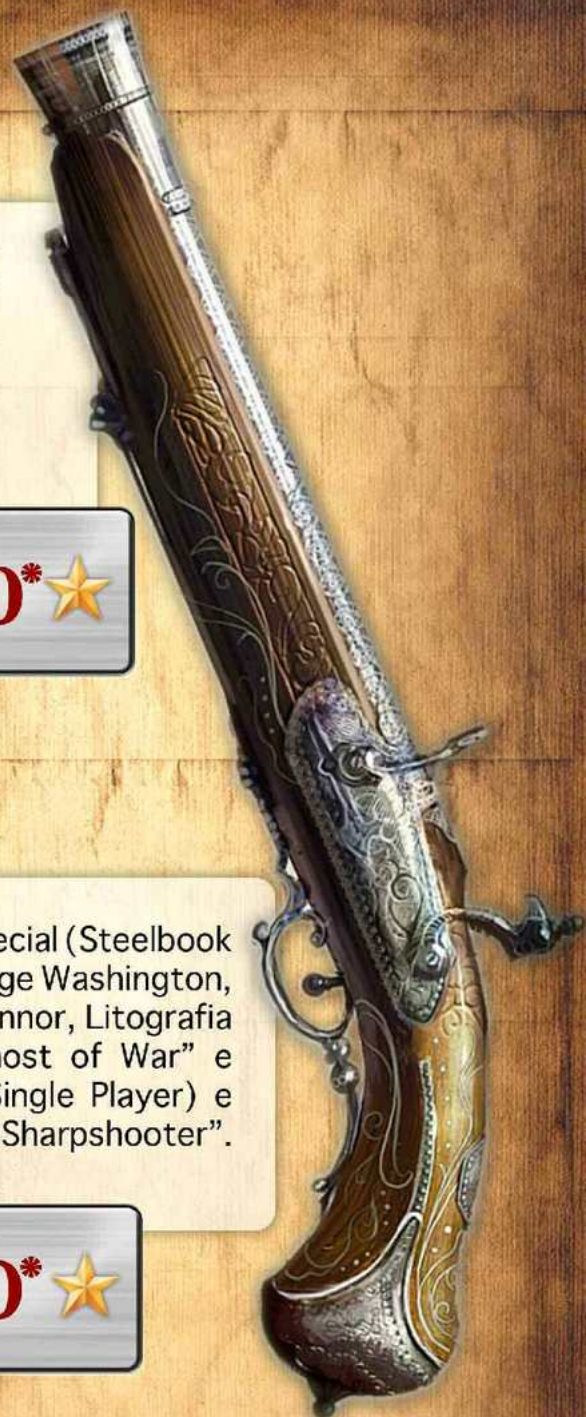
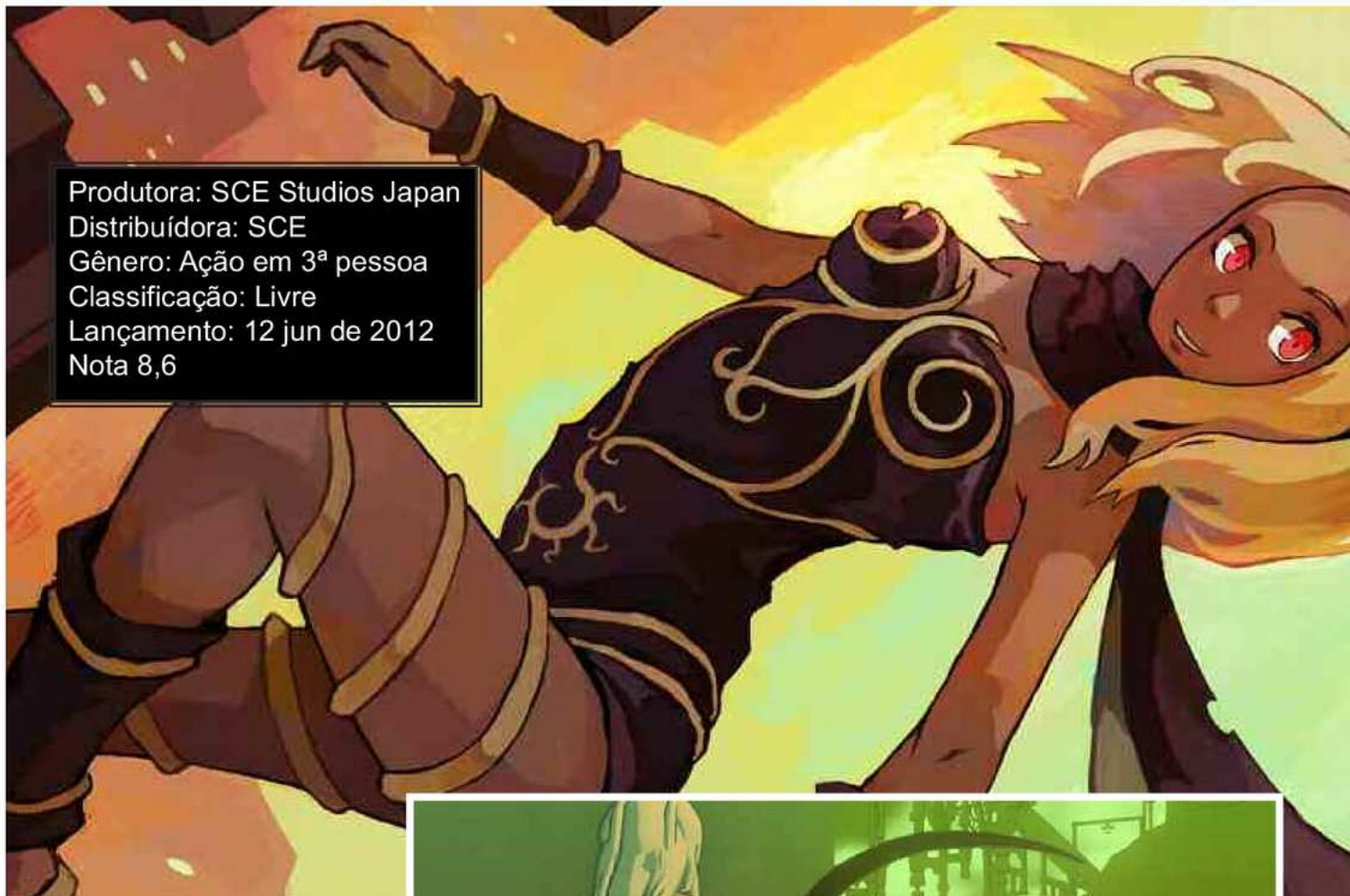
Limited Edition

Inclui: Jogo, Pacote Especial, Caderno de George Washing-ton, Boneco de 24cm de Connor, Fivela de cinto de metal 3" x 3.25", Bandeira Colonial 28" x 48", Missão "Lost Mayan Ruins" (Single Player).

R$ 250,00*

* Valores aproximados

ANÁLISE

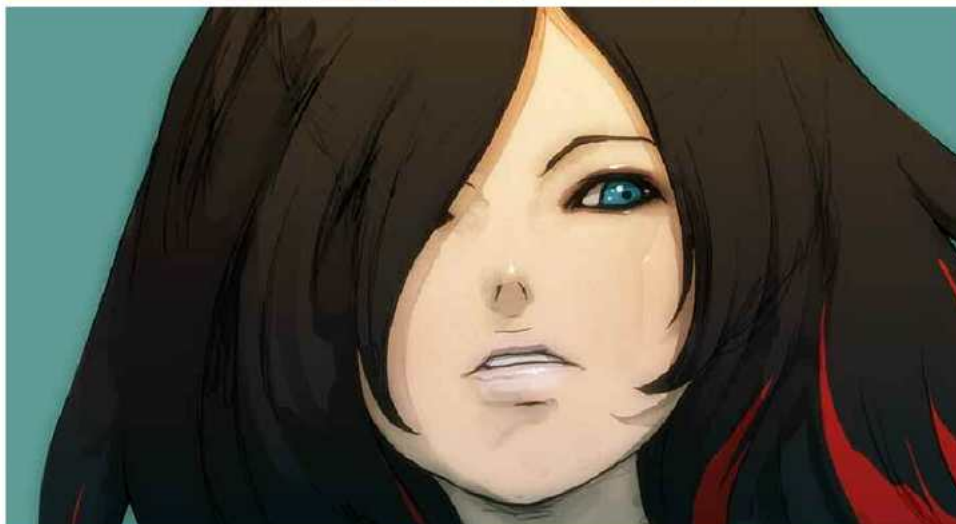
GRAVITY RUSH

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: SCE Studios Japan
Distribuídora: SCE
Gênero: Ação em 3ª pessoa
Classificação: Livre
Lançamento: 12 jun de 2012
Nota 8,6

Sem muitos lançamentos no calendário do PS Vita e com a grande maioria sendo apenas remake de títulos de peso já conhecidos pelos gamers, Gravity Rush surge como uma proposta inovadora e divertida, porém a sensação que fica é que o jogo ficou inacabado ou de que seu universo foi mal aproveitado pelos produtores, mesmo não deixando de ser um grande titulo.

A trama é narrada por Kat, uma jovem que acorda em um beco sem lembranças do seu passado e que acompanhada de seu mascote felino tenta aos poucos recuperar suas lembranças assim como conquistar a confiança dos moradores da cidade de Hekseville.

Hekseville é uma cidade com arquitetura inspirada na Europa do século XX sustentada por um gigantesco pilar e que sofre com intensas e misteriosas tempestades que já fizeram diversos bairros sumirem junto com seus moradores. Amedrontados pelas tempestades e pelas estranhas criaturas que atacam a cidade os moradores de Hekseville não confiam em Kat, uma vez que a jovem carrega com sigo o poder de manipular a gravidade e por ter aparecido ao mesmo tempo em que as tempestades chegaram.

A trama de Gravity Rush se desenrola assim, com a protagonista tentando recuperar suas lembranças enquanto ganha o respeito dos morado-

res.

Ela caminha devagar dando tempo para o jogador conhecer melhor a personalidade da solitária protagonista assim como a situação fragilizada da cidade, talvez seja isso que faça o jogador se sentir preso ao game, muitos mistérios surgem conforme se avança no roteiro e o jogador acaba querendo continuar a jogar para saber onde a jornada de Kat vai dar.

A mecânica do jogo pode ser tomada como um dos fatores mais importantes de Gravity Rush, aqui o jogador tem a habilidade de se movimentar pela cidade de Hekseville à vontade, manipulando a gravidade para correr em paredes, tetos ou qualquer superfície plana.

O sistema funciona da seguinte forma, o jogador aperta um botão e Kat desliga a gravidade normal que a mantém no chão, em seguida basta apontar a mira usando o analógico ou o sensor de inclinação do PS Vita para qualquer lugar e ligar novamente a gravidade, assim a personagem passa a

tomar o ponto marcado como chão, permitindo assim que se “caia” em qualquer direção em 360° e se ande sobre qualquer superfície. Além de voar e andar sobre paredes Kat pode usar outros truques como deslizar em alta velocidade por qualquer superfície e levitar objetos, seja apenas para mudá-los de lugar ou para arremessá-los nos inimigos.

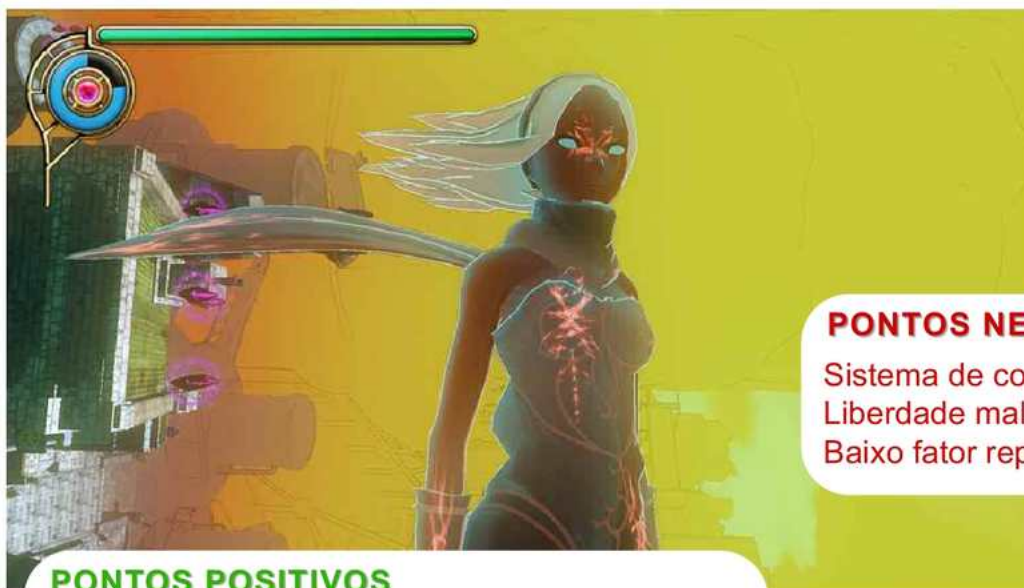
Na teoria tudo funciona perfeitamente, mas nos momentos em que é necessário mudar a gravidade diversas vezes em sentidos diferentes, como em uma batalha por exemplo, o jogador fica meio perdido com a virada rápida de câmera e quase sempre perde a noção de onde está o chão de verdade.

Os combates de Gravity Rush não são bem algo marcante, além do problema de desorientação gerado pela manipulação da gravidade os inimigos são derrotados da mesma forma sempre, bastando atingir as pedras roxas presas em seus corpos, com um tempo eles variam se tornando maiores e usando ataques diferentes, mas tudo é muito fácil quando basta estar no ar para dar um chute certeiro e acabar com o inimigo independente da estratégia de batalha do mesmo, nem mesmo ataques novos aprendidos pela heroína ou melhoramentos feitos no pequeno sistema de evolução de atributos da personagem tornam os combates mais interessantes.

Hekseville é uma cidade aberta e com dezenas de construções que não se repetem, muito bonitas diga-se de passagem, porém embora o jogador tenha liberdade de passear livremente pelos bairros de Hekseville não há muito o que se fazer além das missões primárias, existem sim missões secundárias que garantem pontos extras para o jogador melhorar as técnicas da Kat e alguns personagens espalhados pelos mapas com quem se pode conversar para conhecer a opinião pública sobre os últimos acontecimentos na cidade, mas fora isso não há nada que estimule o jogador a explorar, não existem coletáveis, itens secretos ou coisa do tipo, dando assim uma impressão de liberdade forçada ou da ausência de algum atrativo a exploração.

As ditas missões secundárias se resumem em mini games contra o tempo, umas são para passar por checkpoints usando qualquer habilidade de Kat, outras são para usar alguma habilidade deter-

PONTOS NEGATIVOS

Sistema de combate repetitivo;
Liberdade mal explorada;
Baixo fator replay;

PONTOS POSITIVOS

Gráficos bonitos;
Sistema inovador de manipulação da gravidade;
História que consegue prender o jogador;
Missões secundárias com Ranking mundial;

minada, existem também missões onde se tem que derrotar ondas de inimigos e algumas onde o jogador tem que usar o poder de levitação para levar pessoas ou objetos para algum lugar.

Essas missões aumentam consideravelmente a vida útil do jogo, porém por não possuírem uma grande variedade pode ser que os jogadores mais casuais não vejam um real motivo para completá-las, enquanto para os mais hardcore é um prato cheio uma vez que os tempos são armazenados online com direito a ranking mundial com os melhores tempos e pontuações, além dos resultados poderem ser comparados entre pessoas da sua lista de amigos.

Na parte audiovisual o game faz bonito, embora o som não seja marcante ele está de acordo com o esperado em um game do estilo, mudando de tom conforme a passagem de uma área do mapa para outra e em momentos de batalha, a única crítica vai para o fato de apenas algumas cenas terem dublagem enquanto 90% dos diálogos se resumem a legendas, estas disponíveis também em PT-BR.

Os gráficos em cel shading são bonitos e os cenários possuem bastantes detalhes, o destaque vai para o cabelo da personagem que se movimenta de forma bem real e que auxilia o jogador muitas vezes, já que por algum motivo não são afetados pelos poderes da personagem, ficando caídos então sempre na direção da gravidade normal permitindo os jogadores mais atentos localizar facilmente em que direção irão cair caso retornem a gravidade normal.

Outro ponto são os quadrinhos utilizados como CGs para contar boa parte da história, além de muito bem produzidos o jogador pode movimentar o PS Vita para tomar ângulos diferentes das imagens, parece algo secundário mas foi um trabalho muito bem feito pelos produtores.

Apesar de parecer incompleto Gravity Rush faz bonito na bela tela de Oled do PSvita, jogadores que esperavam muito do game podem se sentir desapontados, mas nem de longe acharão dele um game ruim, como disse no início desta análise a impressão que fica é de que alguns detalhes foram mal aproveitados como a liberdade e os combates, mas não se deixe enganar, Gravity Rush é uma experiência nova e em meio aos poucos games disponíveis no catálogo do PS Vita torna-se um titulo praticamente obrigatório e que vale a pena cada centavo.

ANÁLISE

Cavaleiros do Zodíaco:

Por: Ricardo S. Eugênio

Cavaleiros do Zodiaco foi um marco aqui no Brasil na metado dos anos de 1990, isso porque a extinta Tevê Manchete exibiu seus episódios em horário nobre e acarretou milhões de seguidores.

Cavaleiros do Zodíaco, também conhecido pelo nome original de Saint Seiya já teve alguns jogos para Nes-8 bits da Nintendo, WonderSwan da Bandai e até para o Playstation 2, mas se comparado a Dragon Ball na qual possui uma infinidade de jogos baseados no mangá/anime, a quantidade de jogos de Saint Seiya é ridicula.

Para aproveitar o estouro e ennorme sucesso que a série voltou a fazer com os mangás Saint Seiya: Next Dimension e Saint Seiya : Saga G, além dos animes Lost Canvas e Ômega, a Bandai Namco resolveu lançar Cavaleiros do Zodíaco: Batalha do Santuário para Playstation 3.

Logo de inicio é possível ver que o game foi feito somente para os fãs de Seiya e seus amigos (ou imrãos como fora dito no mangá), pois ela não se preocupa em esclarecer nada referente a história, personagens, acontecimentos passados, nada.

Aqui você começa no exato momento em que a Saiori, vulgo a deusa Athena, recebe uma flecha no coração mandada por Sagyta e que precisa ser retirada pelo grande mestre antes das doze chamas do grande relógio se apagarem, fazendo os cavaleiros de bronze correrem contra o tempo para salvá-la.

O grande diferencial desse game é que ele é dividido em duas formas: a primeira você deve de subir, literalmente, para alcançar as doze casas do cavaleiros de ouro.

Mas não é somente subir, aqui você vai enfrentar vários soldados no melhor (ou pior, depende do gosto) Devil Kings, na qual uma infinidade de inimigos aparecem na tela só esperando para morrerem. Infelizmente esse ponto possui algumas falhas como pro exemplo a falta de inteligência dos inimigos, que ficam na sua maioria das vezes esperando para serem atacados, a falta de variedade nos cenários, pois para onde você vá, sente a sensação de que já passou por ali antes.

E a repetitividade nos comandos. É sempre um apertar de Quadro e Triangulo que

Batalha do Santuário

não acaba mais e isso acaba cansando a você ou ao seu controle.

A Segunda forma de jogo é contra os temiveis cavaleiros de ouro. Nesse ponto o game lembra um pouco, mas só um pouquinho os atuais jogos para Playstation 3 do Naruto na qual a câmera fica meio que por trás dos persogens dandos uma melhor visão do inimigo. Mas aqui também mora algumas falhas e elas começam pela falta de "jogabilidade" e simplicidade dos personagens e cenários. Não à muito o que se fazer, é só esquivar dos golpes adversários, atacar, fugir, atacar, fugir e quando se é atingido, os efeitos não são lá grande coisa e o cenário é bem vazio, tendo uma coizinha aqui e acolá que se quebra mas fica só nisso.

Em relação aos gráficos e sons ele cumprem com o seu papel. Os gráficos são bem simples e muito "aquém" do que o Playstation 3 pode fazer mas pelo menos não são tão ruins assim, são melhores do que os vistos no Playstation 2 e isso tá valendo. A dublagem está muito boa como sempre e trouxe quase todos os dubladores originais do anime para o game, isso porque alguns já morreram e outros ficaram muito velhos para fazerem vozes de adolecentes para os personagens.

Além do modo campanha o game também tem o modo missões em que se deve cumprir certos requisitos para se ganhar pontos, destravar personagens e extras e claro destravar troféus. O legal desse modo é que se pode ser jogado por duas pessoas no mesmo console e isso ajuda muito na hora de enfrentar os apelões cavaleiros de Ouro.

Enfim, Cavaleiros do Zodíaco: Batalha do Santuário é um bom jogo, nada espetacular como muitos queriam, mas também não é uma decepção como outros previam. É um game feito realmente para os fãs do mangá/anime que mesmo tendo cenários simples e "vazios", jogabilidade simplista ao extremo e uma dificuldade exageradamente desbalanceada irá divertir e muito por algumas horas.
Quem é fã vai adorar.

PONTOS POSITIVOS

Nostalgia pura ao vivenciar as doze casas;
Jogar com um amigo é a melhor parte;
Dublagem perfeita.

PONTOS POSITIVOS

Gráficos pobres;
Jogabilidade simples de mais;
Dificuldade desbalanceada.

ANÁLISE

DARKSIDERS II

Por: Petrocelli T. Santos

Produtora: Vigil Games
Distribuídora: THQ
Gênero: Ação em 3ª pessoa
Classificação: +17 M
Lançamento: 14 ago 2012
Nota 8,6

Darksiders II é um game em 3ª pessoa que continua a história da Saga de War, um dos 4 cavaleiros do apocalipse, porém agora o protagonista é seu irmão Death.

A história de Darksiders II acontece ao mesmo tempo que Darksiders, onde Death procura uma maneira de provar a inocência de seu irmão devido aos acontecimentos do primeiro jogo.

Darksiders era um game de ação que tinha elementos de exploração, sendo classificado por muitos como um Action Adventure, em Darksiders II essa essência foi mantida, porém foi aplicada pitadas de RPG ao jogo criando assim um sistema de customização simples, porém muito efetivo, além de que agora você não ganha às armas no decorrer da história, Death só tem como arma um par de foices, e conforme vai derrotando inimigos ou vasculhando os cenários vai encontrando martelos, lanças, luvas, ou mesmo machados gigantescos, que podem ser equipados em sua segunda arma, criando um mix de combos, e características de luta.

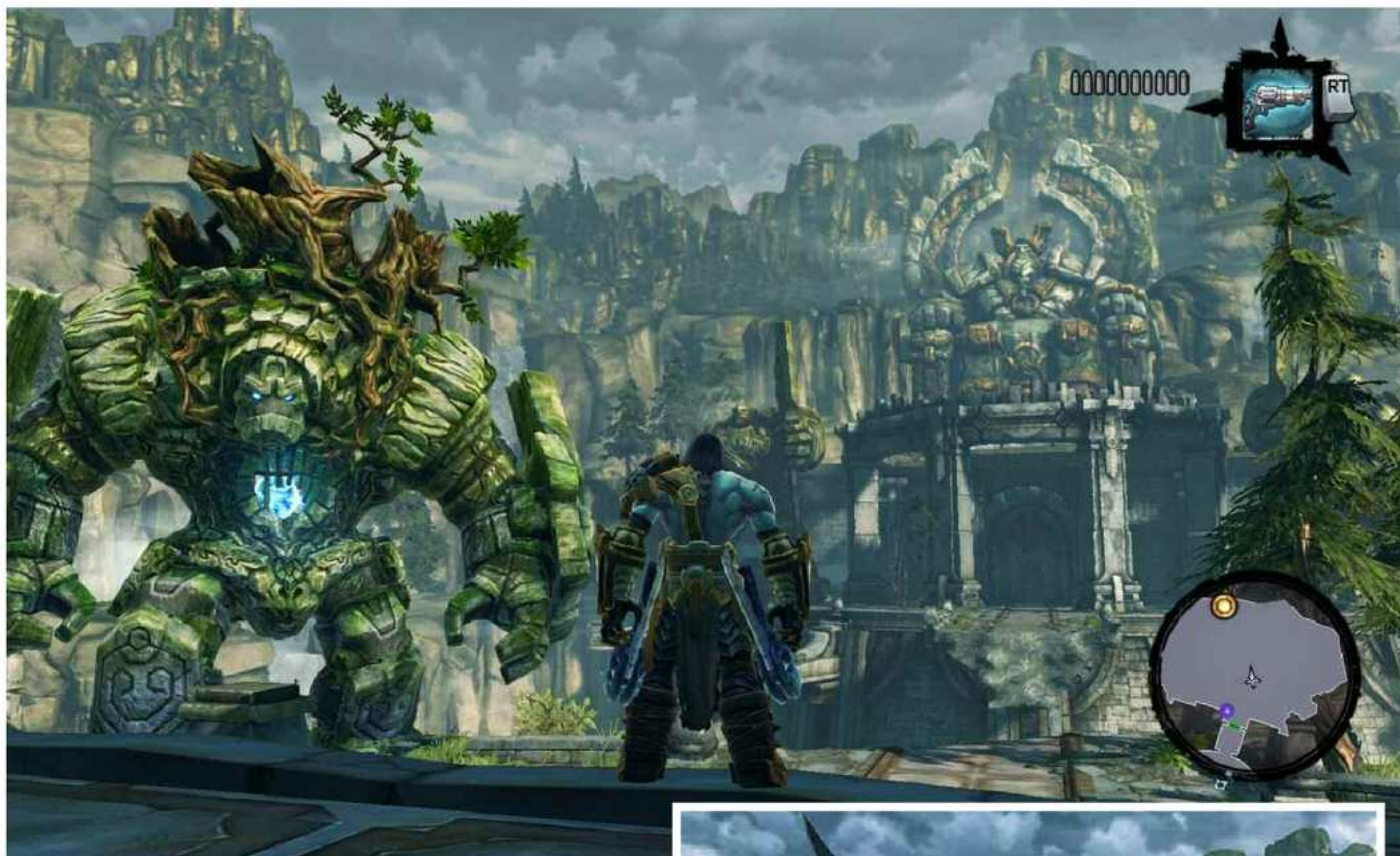
No quesito gráficos, podemos comparar Darksiders II ao seu antecessor somente no caráter design dos personagens, pois a evolução do jogo foi tão grande que pode facilmente surpreender muitos, cenários gigantescos, castelos, masmorras, vulcões, e planícies tudo muito bonito e agradável de se ver e o melhor de tudo sem queda no frame du-

rante as batalhas, mesmo contra os inimigos gigantescos que são encontrados no decorrer da história, porém encontramos alguns problemas nas texturas do cenário em determinados casos, mas nada que atrapalhe o jogo.

A trilha sonora de Darksiders II peca na maioria das vezes, onde muitas vezes você nem se lembra de que ela esta lá, um ponto negativo ao excelente jogo.

O gameplay de Darksiders II é muito suave, e tem um tempo médio de 15 horas para ser terminado, você não vai encontrar nenhum inimigo que lhe cause muitos problemas, pois na maioria das vezes os inimigos seguem um padrão de ataque, que você se acostuma rapidamente, basta saber o momento certo de atacar e como atacar, outra mudança importante foi que a defesa e a esquiva (dash) foram abandonadas, dando lugar a um novo formato de esquiva, onde Death pode dar até 3 pulos para desviar dos ataques, combinando isso com alguns golpes você ganha um sistema de contra ataque.

No restante do tempo você terá que explorar os enormes cenários atrás de uma chave ou mesmo uma alavanca que abrirá determinada área. Você notará que Darksiders II copia em vários casos elementos de outros jogos como Shadow of the Colossus, God of War, seja no caso dos inimigos, ou no modo exploração ou mesmo nos QTES encontrados no jogo, para finalizar um inimigo.

Mas nem tudo são flores, erros bobos, que passaram despercebidos ou mal planejados podem não agradar aos mais exigentes, como o inventário customizado em abas, um tanto confuso que no decorrer do gameplay você é obrigado a se acostumar, problemas constantes com loadings entre telas, nada que trave o jogo, mas toda tela que você passar o jogo dar uma carregada mesmo que seja mínima, uma hora acaba te

irritando, falta de inimigos em determinadas áreas, que por serem longas deixam determinadas parte do jogo muito chatas e repetitivas, após terminar uma dungeon caso você volte na mesma para exploração os inimigos simplesmente sumiram, trilha sonora fraca, e ah o corvo, em Darksiders II Death tem um corvo que tem o objetivo em te direcionar para a porta correta, porem nem sempre isso acontece.

Resumo final, a campanha de marketing em torno do jogo deixou muitos, inclusive este que lhes escreve com uma sensação de que Darksiders II seria um forte candidato a game do ano, porém quando tive o game em mãos vi que não era bem assim. Mas não se engane mesmo com alguns problemas simples Darksiders II ainda é um excelente jogo, ficando fácil entre os 10 melhores do ano na minha lista.

Cenário extenso e muito detalhado;
Sistema de combate dinâmico e opções de customização de itens e armas.

PONTOS NEGATIVOS

Trilha sonora quase inexistente;
Poucos inimigos para se enfrentar nas “dungeos”.

XPLODEGAMES.COM.BR

MINHAS COMPRAS

CARTÕES PSN U$ 50

CARTÕES PSN U$ 20

CARTÕES PSN U$ 10

O PREÇO DOS CARTÕES PODERÃO SER ALTERADOS SEM AVISO PRÉVIO.
FAVOR CONFERIR O VALOR NO MOMENTO DA COMPRA.

ANÁLISE

The Walking Dead: Long Road Ahead

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Sucke rPunch
Distribuídora: SCE
Gênero: Ação em 3ª pessoa
Classificação: Livre
Lançamento: 25 de out 2011
Nota 10,0

Antes de jogar esse episódio, você certamente já jogou os dois primeiros e está por dentro de todos os acontecimentos. Provavelmente todos aprenderam até aqui que alguém morre em todo episódio e quase sempre por meio de uma decisão sua, então quando você inicia o jogo está ciente de que terá fortes decisões a tomar e já vai psicologicamente preparado para os momentos de tensão.

Porém a Telltale games não fez uma história totalmente preto no branco e a sua preparação vai pro lixo, pois irá ficar inconformado com muita coisa do que vai acontecer.

Esqueça os momentos de escolhas difíceis que terá que tomar, em Long Road Ahead o pior vai acontecer e pronto. Nessa parte da trajetória de Lee tudo vai sair do seu controle, pequenas brigas vão virar grandes confusões, perdas vão trazer mais perdas e muito sangue inocente vai jorrar. Esse episódio particularmente trás não apenas cenas fortes, mas cenas fortes acompanhadas com algo mais, como a destruição de quase toda sua esperança no mundo e nas pessoas.

Não será surpresa se o jogador se sentir tão indignado a ponto de largar o controle, mas com toda certeza a curiosidade irá lhe fazer voltar e continuar, devorando toda aquela tragédia cada vez mais. Será visto algumas cenas de ação que deixaram alguns boquiabertos e outras cenas de reflexão, interrogatório e pequenos quebra cabeças.

Tudo formando um jogo único que mesmo tendo uma jogabilidade tão singela, trás tantas emoções à tona que causam inveja à muitos jogos que ainda se dizem clássicos.

Os gráficos seguem a

mesma linha, personagens e cenários no estilo HQ muito bem modelados, trazendo um clima agradável e promissor.

A trilha sonora correspondente a altura de todo o conjunto e a jogabilidade continua bem clara e fácil de se manusear. Aparentemente existe a permanência de alguns bugs, como um deslize estranho ao se aproximar de objetos fixos, mas nada que atrapalhe na sua campanha.

A crítica fica apenas na demora da produtora em lançar todos os 5 episódios que formarão a história completa, mesmo que a demora valha a pena, ela deve cumprir melhor seus prazos, afinal, quem não fica completamente ansioso para saber o que irá acontecer no final desse drama? Fãs de The Walking Dead não devem perder mais tempo, Long Road Ahead irá trazer mais personagens, mais emoções, mais indignações e principalmente, menos sobreviventes!

PONTOS POSITIVOS

A variedade de acontecimentos que nunca deixam de surpreender;
Momentos repletos de tensão mesmo tendo uma jogabilidade tão simples
A vontade de jogar a continuação sempre que termina um episódio.

PONTOS NEGATIVOS

Permanência de alguns bugs.
A demora para lançarem o restante dos episódios.

ANÁLISE

METAL GEAR SOLID:

Por: Thiago H.R. Costa

Produtora: Kojima Productions
Distribuídora: Konami
Gênero: Ação em 3ª pessoa
Classificação: +17 M
Lançamento: 12 jun 2012
Nota 9,0

O Playstation Vita com toda a certeza peca na ausência de grandes títulos exclusivos, e encontrar algo que compense a compra poderá ser um tanto quanto complicada para os amantes dos mundos dos games.

Visando sanar um pouco esta lacuna, o novo portátil da Sony recebeu dois títulos de peso de uma única vez. Ao contrário da versão para os consoles de mesa, a lançada para o PS Vita não contém o Metal Gear: Peace Walker, sendo incluída para contrapor tal falta os dois primeiros jogos da série, lançados ainda para MSX, ou seja, estes dois títulos são somados às versões HD de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty e Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Por se tratar de um título que a grande maioria dos jogadores já finalizou ainda no Playstation 2, é desnecessário narrar e explicar toda a história envolvendo os títulos, portanto, o foco será para a parte técnica do título.

Os gráficos foram aprimorados assim como nas versões para consoles, e contam também com outros recursos extras. Ainda no que diz respeito aos gráficos, estes apesar de serem da geração passada, com a remodelagem para HD se encaixou perfeitamente no novo portátil da Sony, que é capaz de exibir gráficos espetaculares, tudo na palma de sua mão.

Em MGS3: Snake Eater você poderá tocar na tela para ampliar a imagem, bem como poderá utilizar a parte posterior do portátil para realizar alguns ataques do CQC de Snake. Já a versão de MGS2 conta com mais de 500 missões VR. A verdade é que quem gosta de jogar até o último troféu não terá absolutamente nada a re-

clamar.

Enquanto é possível terminar MGS3 e adquirir todos os troféus em uma média de vinte horas, bem como serão necessários em média mais vinte ou trinta horas para conquistar todos os troféus relacionados à história de MGS2, bem como mais uma média de trinta a cinquenta horas para terminar todas as quinhentas VR Missions, ou seja, quem deseja um título que dure, ao contrário das campanhas de um dia dos títulos atuais, MGS HD Collection tem tudo para fazê-lo jogar horas e horas sem parar.

As trocas de equipamento e armas são realizadas utilizando os comandos de toque do Vita, o que foi habilmente implantado, já que o portátil não possui os gatilhos dos consoles para acessar tais itens.

Em geral a jogabilidade segue o mesmo estilo das versões da geração passada, bem como das versões em HD para os consoles. O R1 é usado para olhar em primeira pessoa, enquanto o analógico esquerdo movimenta o personagem e o direito é usado para movimentar a câmera que é totalmente livre, podendo o jogador posicioná-la como bem quiser.

O quadrado foi mantido como botão para disparar sua arma de fogo, enquanto o touch pad traseiro poderá ser realizado para cortar a garganta de seus inimigos.

A parte sonora é a mesma já tão conhecida dos fãs e não deixa absolutamente nada a desejar, e se utilizarmos

o Vita com fones de ouvido, a experiência se torna ainda melhor, já que a trilha sonora de Metal Gear Solid é uma das melhores já produzidas para o mundo dos games.

Aqueles que ainda são viciados por troféus poderão utilizar o recurso de transferência de dados, assim como ocorre com Motorstorm RC, e caso tenha a versão para PS3 continuar o jogo no console, e de quebra, ganhar todos os troféus já adquiridos na versão portátil, ou seja, troféus será algo que não irá lhe faltar.

A parte negativa fica de fato pela ausência de Metal Gear: Peace Walker, e nem mesmo a adição dos dois primeiros títulos da série conseguem suprir tal falta. Contudo, quem se encontra diante da ausência de títulos de seu interesse, a escolha por um jogo que trás dois dos melhores jogos da história, MGS HD Collection poderá lhe divertir por horas e mais horas.

PONTOS POSITIVOS

Quatro jogos pelo preço de um;
Conteúdo vasto, que renderá longas horas de jogo;
Possibilidade de jogar em qualquer lugar a qualquer momento.

PONTOS NEGATIVOS

MGS2: Sons of Liberty exigirá longas e cansativas tentativas para se conquistar a platina;
Ausência de MGS: Peace Walker;

NOTÍCIAS

PLAYSTATION 3 RECEBE NOVO MODELO

O Blog Oficial Playstation Brasileiro divulgou neste mês que o novo modelo do Playstation 3, que foi apresentado durante TGS 2012 estará à venda no Brasil a partir de outubro deste ano. Com um HDD de 250GB, o novo modelo custará exatos R$ 1.399,00 em solo nacional.
Confira algumas imagens divulgadas ao lado:

NOVO CLÃ DO VIDAPLAYSTATION
ALIESTE-SE AGORA!

BATTLEFIELD 3

SITE E FÓRUM VIDAPLAYSTATION

O VidaPlaystation sempre se focou em construir uma grande família de gamers em um único espaço. Contudo nos últimos meses devido ao crescimento gigantesco tanto do site quanto do fórum, o VP, para os amigos, acabou derrubando por diversas vezes o nosso servidor.

Diante de tal fato, só nos restaram duas alternativas, ou migrar para um servidor dedicado, ou sacrificar todo o antigo fórum para instalar um novo sistema dentro do próprio site para reduzir os gastos de recursos junto ao servidor e assim, permitir que o VP continuasse disponível 24 horas para você leitor, visitante ou membro do fórum.

A partir disso, convidamos todos os antigos membros, bem como os leitores desta revista a se cadastrarem em nosso site e fórum e assim, participar desta grande família que é o VidaPlaystation, focado no respeito e amizade entre seus membros.

ACESSE O SITE CLICANDO AQUI

ESPAÇO DO LEITOR

Em breve a Revista VidaPlaystation contará com um espaço dedicado a seu leitor, portanto, caso queira aparecer ou ter o seu comentário divulgado aqui na revista acesse o nosso fórum e participe, quanto mais participar maiores são as suas chances de aparecer aqui, seja com análises, prévias, comentários e muito mais.

ANUNCIE NO VIDAPLAYSTATION

Se você possui uma loja e gostaria de anunciar seus produtos aqui na Revista VidaPlaystation, bem como em nosso site, entre em contato agora mesmo no email: thiago@vidaplaystation.com.br e receba maiores informações sobre os preços de anúncio. São vários planos para atender a sua loja. Não deixe de conferir.